
Manga Express
Súbete a la Aventura
Manga Express
S/. 8.00
Precio Venta
AD2045
Año 1, Número 4
1,997
銀河よ
オレの歌を聞け
Macross 7
Maze
Ghost in the Shell
Ranma ½
Appleseed
Incluye Poster y otros obsequios
マクロス7
MACROSS
©ビックウエスト/マクロス7製作委員会



Hikaru Shidou
RAYEARTH
Edad: 14 años
Cumpleaños: 8 de agosto
Signo: Leo
Tipo de Sangre: O
Color Favorito: Rojo
Mejor Amigo: Su perro Sikari
Voz: Shiina Sekiru
Magia: Fuego
Fight
小柄な体の内に秘めた爆発力が、魔物を粉砕する。約束を果たすために、その力は強くなっていく。
激しい感情が、言葉になる。そしてその言葉は、激しく燃える赤い光弾となってほとばしる！
クレフやプレセアの思いがこもった鎧が、光を敵から守ってくれているのだ。
大上段に剣を振りかぶる。プレセアが残したエスクードの剣は、光の叫びに応えるかのように、ひときわ輝く。

EDITORIAL

¡Hola!, nos volvemos a encontrar, con la misma alegría y el entusiasmo de siempre.

Primeramente me gustaría empezar con una pequeña disculpa por el retraso que hemos tenido entre el # 2 y # 3. Como podrán apreciar el presente número está saliendo el mes de noviembre, aunque corresponde a Octubre y al ser mensual nosotros debemos llegar al # 6 para el fin de año, razón por la cual todos nos estamos esforzando para ponernos al día y cumplir con todos ustedes amigos Otakus.

Quiero aprovechar está oportunidad para felicitar muy especialmente a dos colaboradores de la revista , quienes participaron en el Concurso organizado por Calandria con gran éxito, tanto es así que César Dios (Caperucita Roja # 3) quedó entre los finalistas de la categoría de 14 a 19 años con tres trabajos: "El Amo de la Ciudad ", "Tres por Tres" y "Taxista"; y a nuestro gran colaborador y líder del grupo autodenominado "Los Engendros", Paulo Rivas (Ciudad Muda # 2), quien tuvo tres trabajos que llegaron como finalistas en la categoría de 14 a 19 años: "Sucedió en una Ciudad", "Algo productivo" y "La Balada del Espía ", este último trabajo lo hizo merecedor del primer premio en su categoría. Es por esto por lo que hemos decidido en el presente número incluir uno de los trabajos de Paulo llamado "Khan" y que estoy seguro les va a encantar.

Todos estos logros traen consigo el surgimiento de nuevos y jóvenes dibujantes de gran proyección como son Paulo y César, por esto va un saludo para ustedes, muchachos, se lo merecen.

El presente número cuenta con muchos cambios visibles que van desde la mejora obstensible en la calidad de gráficos y en el diseño de la revista , debido al gran número de llamadas y pedidos hemos decidido repetetir las fichas de Fuu y Hikaru pero con el diseño que tuvo Umi .

Otra noticia que queremos mencionar es la próxima presentación de nuestra revista a realizarse el Jueves 11 de Diciembre en el IPP (Instituto Peruano de Publicidad) a las 6:00 PM; quedan cordialmente invitados. También estamos viendo la posibilidad de presentar nuestro siguiente número , además de algunas novedades para el próximo año.











Número 4 - Octubre 1,997

Editor
Marcos Sánchez

Colaboradores
Antonio Krebs
Carlos Larragán
Pablo Hernández
Ronie Barrios
José Vilca
Roberto Zegarra F.

Dibujantes
César Chavez D.
Paulo Rivas

Diseño y Diagramación
Graphics Service Telf. 433 6810

Página Central
Mónica Garay Tuesta

Correo Electrónico
mexpress@Hotmail.com

Correspondencia
Av. Camino Real 485, San Isidro - Stand 24
C.C. "El Conquistador"
"Caballo Rojo" Telf. 421 0418

Distribución, Consultas y Publicidad
Telf.: 473 0216 - 977 2652

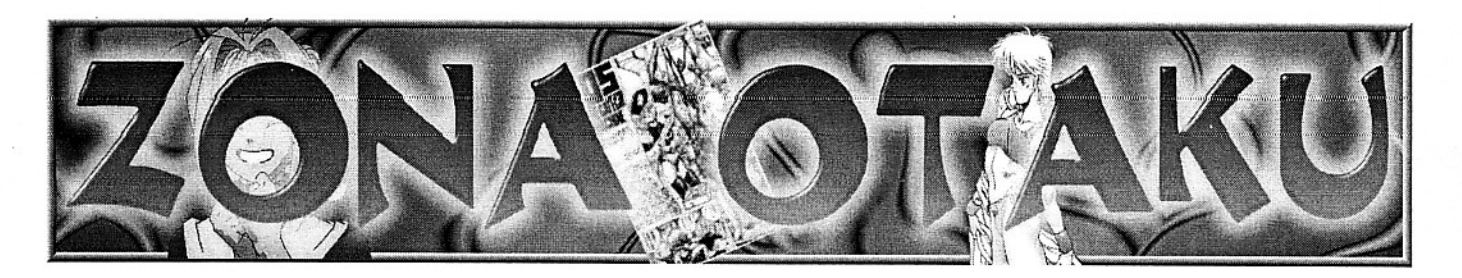
Impresión
Impresores Gráficos
Telf. : 995 4027

Producciones S & S MangaWorld

Manga Express es una publicación mensual realizada por jovenes aficionados al manga y el anime .

Portada : Ilustración original del libro de Macross 7

Contraportada : Ilustración original del Manga The Ghost in the Shell (Masamune Shirow)



CDs DE MACROSS PLUS

Acabo de adquirir el N°3 de su prestigiosa revista; el contenido está muy bueno, especialmente el de Macross Plus y el cuento infantil, está locazo. Al ver la última hoja, que es sobre los CDs de MACROSS PLUS, desearía saber si aquí ya se puede adquirir dichos CD´S, y si hay algún lugar donde adquirirlo por favor indíquenmelo, soy fanática de MACROSS y desearía adquirirlo. Si tienen alguna respuesta a mi pedido por favor indicármelo o mandármelo (adjunto dirección E-mail), les estaría eternamente agradecida. Sigan adelante con su revista y les deseo lo mejor. Se despide su lectora de siempre.

Paola

Paola, muchas gracias por tu opinión. En lo referido a los CDs de MACROSS PLUS deseamos hacer dos acápites que por falta de espacio fue imposible ubicarlos en la edición N°3. Además de los dos CDs mencionados existen dos más y estos son: **el Macross Plus II (OST)** y **Macross Plus for fans only (CD de la Macross Plus Movie Edition).**

Apenas encontremos un lugar para adquirir estos CDs te haremos llegar nuestra respuesta.

❖

FANATICO DE DRAGON BALL Z

¡Hola!, ¿cómo están?; les escribo para felicitarlo por su revista que para mi opinión es muy buena y me gustó mucho más con su tercera edición que trajo un especial de la película **Fatal Fury**. Soy admirador de este juego, tanto es así que le he seguido la huella desde que salió en *Super Nintendo* hasta su última aparición en *KOF 97*; ¿no saben cuándo irá a llegar la película aquí al Perú? (Ya sé que se podría tardar años... ¡¡¡pero díganme que me equivoco!!!).

También quería felicitar a Marcos por el especial de Macros Plus que me pareció muy bueno por que cuenta casi toda la historia y lo que hay y no hay en las OVAs (yo tengo las OVAs 1 y 3). ¡Sigue así que estaré esperando lo que vas a escribir en el próximo número!.

¿Les podría pedir un favor? Quisiera, si es posible, que pusieran en su revista a **Dragon Ball Z** ¡aunque sea un poster!.

Yo tengo algunos OVAs de **Dragon Ball Z** y al verlos me traen muchas preguntas... si pudieran responderme aunque sea algunas por favor; y si es un **sí** pues sin más que esperar ahí van:

1. ¿Es verdad que Goku muere dos veces? ¿Contra qué enemigos?
2. Cuando Goku muere contra Cell ¿cómo lo reviven? (lo tienen que revivir por que si no, no me explico cómo nació Goten)
3. ¿Cómo se llama la novia de Gohan? ¿Se llegan a casar?
4. ¿Cómo se llama el pata que sale cuando Goten y Trunks se fusionan?
5. ¿Cómo empieza Dragon Ball GT (¿ahí Goku está muerto o vivo?)
6. ¿Es verdad que Goku llega al nivel 4 de Super Saiyan?
7. ¿Cómo muere Buu y cómo es eso de que hay Super Buu, Buu malo, Buu bueno...?

Sé que ustedes podrán responder estas preguntas; confío en ustedes y más bien disculpen todas esta molestias.

Nos despedimos esperando ansiosos el próximo número que será mucho mejor y deseándoles mis felicitaciones por esta tan magna revista.

P.D.:
¿Me podrían poner cuando saldrá el próximo numero? (día, fecha, lugar, hora)

Victor y Gean Carlos



Por todas sus interrogantes esto parece un test de Dragon Ball, pero nos da mucho gusto que confíen en nosotros y de antemano les estamos muy agradecidos. Referido a las preguntas es verdad que Goku muere dos veces: la primera es cuando Goku pelea con Radditz (su hermano), al ver que la pelea era pareja y la tierra estaba en peligro Goku agarra a Radditz y le pide a Piccolo que acabe con los dos, siendo resucitado posteriormente por Sheng Long cuando los amigos de Radditz llegan; aquí es donde hacen su aparición Vejita y Nappa. Su segunda muerte se produce en la saga de Cell, donde en

un alarde de valentía éste se teletransporta junto con Cell quien está a punto de estallar y destruir a la tierra; tras la explosión Goku muere; la batalla contra Cell fue ganada finalmente por Goten. Luego de morir Goku, Chichi, su esposa, tuvo a Goten, su segundo hijo (ella ya estaba embarazada cuando Goku murió). Luego Goku revive y encuentra a un pequeño en su casa, y si es que no le dicen que es su hijo, no lo adivina (¡qué despistado!).

La novia de Gohan se llama Videl y se llegan a casar. Luego tienen una hija llamada Pam (Dragon Ball GT)

Goten y Trunks se fusionan de varias maneras, y si te refieres a la fusión que hicieron en la batalla contra Majin Buu, ese pata (el que los acompañaba) se llama ***Piccolo****.*

Dragon Ball GT (Gran Tour) empieza cuando Goku está entrenando con Obu, quien tiene gran poder (es la reencarnación de Majin Buu). Goku está vivo.

Es cierto que Goku llega a Super Saiyan 4 (Dragon Ball GT), quien pelea con Vejita-Baby logrando derrotarlo; el Super Saiyan 4 está parcialmente cubierto de vello rojo y con líneas rojas en los ojos.

En lo referido a los Buu debemos decir que Majin Buu fue invocado por Badi-di, y a pesar de que Goku se enfrenta a él en el nivel de Super Saiyan 3 sin mayor éxito, éste es el Majin Buu bueno; el Majin Buu malo surge del bueno tras la muerte de Mr. Satán, y al quererlo revivir Buu suelta al Buu malo (es el flaco). Luego de esto se enfrentan los dos y el Buu malo transforma en chocolate al bueno y tras devorarlo adquiere sus poderes, transformándose así en Super Majin Buu. Y para terminar, Buu muere gracias a la fusión de Vejita y Goku, quienes se ponen un arete cada uno para realizar la fusión; esto se debió a que Goku estaba en el cielo y Vejita estaba en el infierno. ❖

ME ANIMÉ

HERMANOS OTAKUS

¡Hello, amigooootes de Manga Express!, tienen el honor de recibir nuestros saludos (mentiritas). Somos un par de ADICTOS, FANÁTICOS, LOCOOOS, del mundo del Manga y Anime (nosotros nos denominamos el grupo ME ANIMÉ (cualquier semejanza con la realidad es pura coincidencia).

Les felicitamos por su excelente revista, está bacán, recontra buenaza, ya no hay palabras para describirla, pero quiero darles un pequeñísimo jalón de orejas ¿cuál será? ¡Por qué me han hecho llorar! Casi nos suicidamos cuando se retrasaron en la entrega a los puestos del centro (específicamente hablamos del puestito de Uruguay con Wilson) ya que no encontramos la revista por ningún sitio hasta ayer. Si vuelven a hacerlo no nos responsabilizamos de la venganza (lo bueno es que demoró para mejorar).

- Ahora nuestro análisis morfológico, sociológico y crítico de su revista: del número 1: no sabíamos que Saint Seiya fuera más largo que cuento de viejas, maldito el cyberpunk de Armitage III, y gracias al cielo por poner en nuestras manos a Evangelion, sobre Tekken 3 no sabía que tenía historia (la ignorancia). Buueenooo ahora viene el #2: Ay, las comadres de Sailor Moon, al comienzo nos tenía podridos, pero (siempre el pero) ahora somos sus fans, son un chiste; más Evangelion, ahora con avances técnicos; el historión de Dark Angel nos tumbó, nos dejó babeando (literalmente), y la excelente reseña de King of Fighters´97 (viva Mai)

Viene la sección más emocionante, el #3 se recontrarajaron, y las mejoras son visibles desde la ficha de Umi (por qué no hicieron así las demás); nos bajó el informe de Macross Plus (dos hombres un camino), el informe en color de Fatal Fury (qué trágico) (a Hugo le ¡fascinó? El gráfico con Mai). Lo de **Estás arrestado** lo esperamos con ansias, Lo del H se lo dejo al... de mi hermano: Excelente, bacán, espectacular, increíble, me dejó boquiabierto (tienen que sacar algo más como eso, je, je). Bueno volviendo al tema sobre Golden Boy nos gustó, bacán pa'qué sobre IS está buenazo por que te traen lo último. No crean que nos olvidamos de las historias Made in Perú, o de los rincones que nos informan sobre ¿qué es el Manga?, ¿cómo cobran vida los dibujos? Y otras cosas.



Ahora nuestros pedidos (¿qué latosos somos, no?),

Un especial sobre Dragon Ball Z y Dragon Ball GT; Rayearth, Teknoman.

Mi amiga me pudre con un especial de: La rosa de Versalles y Candy.

Poster de Dragon Ball, Rayearth y Sailor Moon.

Bueno en Noviembre es mi cumpleaños (Hugo) y me gustaría si es que no les friega el hígado un poster sobre Teknoman, algo más sobre Fatal Fury (con Mai incluida, claro está), también que sigan sacando los trucos de juegos como Tekken 3, que no pasaron en ninguna otra edición, algo sobre Ranma ½, sobre Tenchi Muyo, El-Hazard (Mónica me tiene PODRIDO). Además quisiera sacarme una duda, alguien me habló sobre **Más allá de tus Límites** ¿lo están volviendo a dar? Existe un dibujo que el Canal 5 está pasando a las 5 de la tarde, ¿cuá es el título?, ¿quién es el autor?, Por favor denme todo el poder, digo información.

En la editorial del #3 hablan de Capitán Harlock, ¿cuál es?, en qué canal lo pasan y en qué horario?.

Finalmente les felicitamos y esperamos que salgán más publicaciones como ésta que alimenten nuestro, perdón,

que hablen sobre el Manga y Anime. Chauuuuuuuu; nos vemos en el #4.

Atte. Mónica Palomino y Hugo Palomino.
(ME ANIMÉ)

PD: Mandamos los garabatitos (shi, lindo) ¿está desconectado el celular de consultas?.

Les agradecemos infinitamente a los dos por su análisis morfológico, sociológico, psicológico, semántico... uff! Fueron bastante ilustrativas sus críticas número por número. De antemano reciban un fuerte abrazo de todos los redactores de la revista (especialmente Antonio por lo del «babeando» de Dark Angel; además por Carlos, quien promete tocar algo más sobre Fatal Fury, con Mai y todo ¡y no va a ser!

En cuanto a todos sus pedidos, no se preocupen, están siendo tomados en cuenta para posteriores ediciones; por lo pronto, y a pedido de muchos otaku,s hemos decidido incluir otra vez a Hikaru y Fuu, pero esta vez al estilo de la ficha de Umi (servido).

En la editorial del número 3 nos referimos al capitán Harlock, el cual es transmitido por el Canal 13 de lunes a viernes a las 8:00 a.m. !Provecho!...

❖

DE UN AMIGO PARA MANGA EXPRESS

Ante todo, mis saludos a Marcos Sánchez y a todo el «staff» de Manga Express.

Bueno Comienzo esto escrito, felicitándote por la Revista.

Por fin en Lima se publican revista y fanscines sobre Anime y Manga y una de ellas es la vuestra, «Manga Express». Al verla pensé que sólo sería una de esas tantas revistitas que salen una vez y se quedan en el camino (tal es el caso de «Manga Anime» un gran esfuerzo hecho por los muchachones de ese entonces).

Pero no Manga Express seguía y Bueno Dije: «Esta revista tiene para rato» y me la compré. Lo que me alegra es que esta hecha por fans que decidieron sacar esta revista para que la gente (otakus y neo-otakus (nuevos) se informan sobre el gran universo de la animación japonesa, ya que todos lo ven por la televisión y algunos canales de televisión por cable (Bienaventurados los que tienen).

Porque yo, conozco amigos que cuando veían en una revista (ya sea de computación o video juegos) algo relacionado con el Anime, aunque sea un pequeño dibujito lo compraban pero ahora tienen una gran opción que es su revista.

Uds. han expresado mediante su revista todo lo que saben y no se han callado como otros que saben y no la comparten con los demás.

Bueno vuelvo a felicitarlos a todos los otakus que forman «Manga Express», Amigos sigan adelante y no hagan caso a habladurías que gente envidiosa haga, ya que haciéndole caso caerían en su juego.

Vuelvo a felicitarlos (otra vez), sigan adelante muchachos que están en buen camino, en el camino del éxito.

A Marcos Sánchez, por haberse realizado su IDEA que era «sacar una publicación que tratase sobre la animación y manga japonés».

Amigo, mis felicitaciones por tu esfuerzo.

Por último:

La animación japonesa es un gran universo en donde uno puede soñar y viajar con la imaginación y fantasía como compañía donde se escapa el tedio humano.

Me despido, amigos.

Atte.

UN OTAKU

P.D.:

Desearía que regalasen un poster de Fatal Fury, que escribieran sobre slayers, Bakuretsu Hunter, Tenchi Muyo, Capitán Tsubasa J, etc.

Anime basados en videojuegos, como Vampire, Hunter, Toshiden, etc.

Fue muy grato recibir una carta como esta, la cual nos alienta e impulsa a ir mejorando y seguir firmes en nuestros objetivos. Como tú lo mencionas, el Manga y el Anime es un gran universo en donde todos nosotros podemos soñar y viajar a través de las fantásticas historias con que cuentan, y nosotros deseamos que todas ellas lleguen a ustedes y que en un corto tiempo podamos contar con una gran legión de simpatizantes del Manga y el Anime, lo cual devendría en la posterior aparición de tiendas y distribuidoras que lleguen al país, para satisfacción de todos los otakus.

En cuanto a tus pedidos serán tomados en cuenta muy pronto, dependiendo sólo del pedido de materiales que estamos esperando.

Tokyo Juliet

Doris Teresa

❖

¡HOLA AMIGOS!

Primeramente mis cordiales saludos y felicitaciones por la idea de lanzar una revista como ésta con informes de todo lo referente al manga y al anime ¡me encanta y no me perdería ni un solo número de «Manga Express». Se ve que el esfuerzo de ustedes por informar al público aficionado se ve recompensado con la gran captación que tienen; sé que sólo es el comienzo de la aventrua y muchos, aún desinformados, no dudarán subirse a ella.



Soy una gran fanática, super seguidora, mejor dicho de *Saint Seiya* y me emocioné al ver los primeros artículos de colección de mi anime favorito, les pediría por favor que saquen posters y más artículos de ellos, por favor.

También me encanta *Magic Knight Rayearth y Lady Oscar* que se han ganado un buen sitiezote en mi corazoncito.

Les deseo de corazón que se mantenga la revista con los mismos ideales que se trazaron, me despido agradecida por todo.

DORIS TERESA

PD: Saludos a Verónica, Carla, Milagros y Alejandra.

Tienes mucha razón al mencionar el gran esfuerzo que hemos realizado todos y que sin lugar a dudas se ha visto recompensado con la gran aceptación que ha tenido en el público.

Así como tú, existen muchas personas que se han visto reunidas a través de este medio, lo cual nos llena de satisfacción , sobre todo al ver como día a día se incrementa inconteniblemente la afición , que se ve reflejada con la aparición de otras revistas, así como la gran acogida que esta teniendo en las televisoras locales; ya vemos como Dragon Ball se trasmite en dos medios (algo inusual por cierto), esto puede ser el gran comienzo para lo que nos espera en el 98.

Todos tus pedidos serán oportunamente tratados, todo a su debido tiempo



Manga Zone

SALUDOS

- Un feliz cumpleaños para nuestro estimado colaborador Antonio Krebs , quien cumple años este mes , de toda la gente de la revista .
- Otro saludo afectuoso para nuestro amigo Luis Beltrán , luchito vaya un saludo para ti de todos nosotros .
- A Mónica Palomino, que cumple años el 18 de diciembre y a su hermano Hugo Martín Palomino Gonzales que los cumple el 19 de noviembre.
  PD: Hugo, aquí tenemos un mensaje de una persona que jura conocerte:
- ¡¡¡Hey, Hugo, soy Ylenia!!! Feliz cumpleaños, churro ¡¡¡Cómo te pierdes!!! (Si no es porque conozco al editor, no te llegan mis saludos. Llámame)
- Otro saludo muy grande para Alex Cépeda Alpiste en el Callao quien cumple trece años el 20 de Noviembre , vaya nuestras felicitaciones para él y para sus padres .
- Saludos afectuosos para María Luisa Bull , ahora estamos esperando con ansias tu tan prometida carta.
- Un saludo muy grande para nuestra estimada Christina Valenzuela en San Borja de todos los colaboradores de la revista



Por: Antonio Krebs

Sin duda, el campo de los OVAs es uno de los mas provechosos, un término medio entre la producción de series de televisión y películas, ni requieren de un extenso argumento, ni de todos los costos que amerita una gran producción. En cambio, se pueden tener historias originales cortas, como cuentos, con personajes de lo más variados y simpáticos, porque se espera que en poquitísimo tiempo se ganen al público -ya que si lo logran se aseguran su continuada existencia-. Además, los OVAs tienen un público más restringido -en teoría los niños no van a tener el suficiente dinero para estar comprando tanto video-, lo que equivale a decir que los guionistas pueden, y van a ser, tan sinvergüenzas como les de la gana. Prácticamente el campo de experimentación en el anime, aquí se dan las batallas para ver quién ganará la fama y quién no pasó de 'chonguito'. Ahora sí, ¿qué 'michi' es Maze?



Ambientado al estilo medieval (por medieval léase: espadas y magia -yo a Maze la veo andar en jeans-), tenemos todos los elementos básicos de este género: princesas, guerreros, magos, monstruos; y algunas degeneraciones: lesbianas, violadores, un rey con crisis monetaria, personajes prestados de otras series y harta calata.

Es cierto, la trama es cualquier cosa, pero una vez que se pone en marcha, uno está demasiado ocupado riéndose como para hacer crítica. Y es que Maze no pretende ser gran cosa, pero tal vez por eso mismo le gana a sus similares, que tratando de condensar una trama compleja en un par de episodios, además de divertir, no logran realmente ni lo uno ni lo otro. Digamos que Maze apuntó a lo seguro, hacer reír y nada mas, y como no lograrlo con esta historia:



THE MEGA BURST SPACE MAZE ("La Chanfainaza Maze")

Pues bien, básicamente tenemos a nuestro típico grupo de héroes formado por **Aster**, un guerrero que parece el clon de *Bobo* (*Dragon Pink*); **Wool**, un viejito con muchos trucos- infaltable en el típico juego de peleas; **Raypia**, una guerrera que si acompaña a



este grupo de desadaptados, es sólo por proteger a la princesa; **Soludo**, una caza-demonios, la única que se ve y escucha bien -después de todo su voz la hace *Ai Orikasa* (*Ryoko* en *Tenchi Muyo*)-, además de ser lesbiana y haber puesto los ojos en Maze (y sus manos en sus...); **Maze**, si bien Raypia parece no pertenecer al grupo, al menos está en ambiente, es que Maze anda en camisa y blue jeans, como si no bastara con que al caer la noche se transforme en un depravado sexual; todos ellos acompañando a la princesa **Mill** del **reino de Bertonian** -ahora huérfana de reino gracias al **grupo de cultistas de Jaina**-, que a pesar de verse muy ingenua, está enamorada de Maze, y me refiero a Maze mujer y Maze hombre.



Tras ser atacados por un grupo de **tropas de Katalina**, se percatan de que alguien los ha estado siguiendo: el hada **Lonely** -¿me pregunto si los nombres ya están sonando raro? (como si el argumento fuese muy cuerdo)-. Buscando protección y compañía, Lonely se une al grupo en su viaje, que los conduce a **Babilonia**, la capital del imperio de **Babylon**. En Babilonia existe tal pobreza, que



la gente está botada en las calles mosqueándose, pues el **rey De Den Den** se gastó hasta el último real en construir una torre a prueba de **Forrum** -algo de lo que parece derivarse la magia- que demuestre su poder a todo el mundo.

De Den Den es convencido por **Gorgeous** -alias el típico «hombre» que se cree el más bello sobre el planeta y que quiere venganza porque lo desfiguraron-, para entregarle a Maze y cía a cambio de dinero para la torre. Nuestros héroes -sí claro- caen en la trampa de De Den Den, y mientras Maze va a parar a prisión, los demás tendrán que vérselas con los tres monstruos del rey- dos pirateados de *Babel II*, o sea que no pasa nada-. Bueno, para cuando salgan de las cavernas de la torre, Mill se unirá a Maze para luchar contra un monstruo, usando un mecha que no es **Rayearth**. ¿Se me olvidó decir que **Nuts** y **Mix**, el hijo y la hija de De Den Den, también quieren a Maze?

A pesar de lo que pueda parecer, Maze no es hentai -hablo del anime, el pata ya es otra historia-, aunque sí tiene sus escenas pícaras. La cosa empezó con un par de OVAs, que daban lugar para continuar la historia, para recientemente haberse ganado un sitio en la televisión. De momento no es muy accesible, a menos que se consiga subtitulado por fans, pero no lloren, que no es para tanto.





ALGUNOS PERSONAJES



Soludo

Quien sea fan de Ryoko, va a estar satisfecho con Soludo. Ai Orikasa no sólo le da al personaje una voz conocida, sino que se acopla perfectamente al carácter de la mujer inhibida y agresiva. Tal vez no maneje una espada como Aster o Raypia, peleando tan sólo con unos largos alfileres, pero seguro es la más hábil, con poderes para teletransportarse cortas distancias. Le desagradan los hombres -a lo que no ayudan a remediar las transformaciones de Maze-, por lo que anda persiguiendo -literalmente acosando- a Maze mujer. No es nada tímida y gusta de fastidiar a la recatada Raypia.

Raypia

Tal vez la más cuerda y «sana» del grupo, es difícil explicarse qué anda haciendo entre semejante banda de desadaptados, sino fuera por su sentido del deber, que la obliga a proteger a la princesa Mill. Los «intereses» de Soludo y Maze son demasiado para ella, pero entre algunos de sus comentarios puede uno percatarse de cierto interés con Maze... acaso no era del todo santa...



Maze

En cuanto al porque de sus transformaciones, ni idea. Pero Maze deja de ser mujer por la noche, para convertirse en todo un pervertido que haría palidecer a *Ataru Moroboshi* . A diferencia de *Ranma* , que sufre sólo una transformación física, esta transformación es total, diríase que son dos personas totalmente distintas. Por la mañana vuelve a ser mujer, pero le quedan algunos recuerdos y muchísimas consecuencias con que preocuparse. Puede hacer hechizos con su poder Forrum, y con la ayuda de Mill, puede aparecer un robot gigante que ella controla y al cual Mill le da energía.



Mix

Mix es la hija del rey De Den Den. Siendo bastante sentimental y un poco reprimida -aunque cierta escena de baile diga lo contrario-, no hace mas que lamentarse que su padre no piense en la pobreza de sus súbditos. Sintiéndose culpable, tratará de liberar a Maze de su celda -pobrecita, no debió ir de noche-



Mill

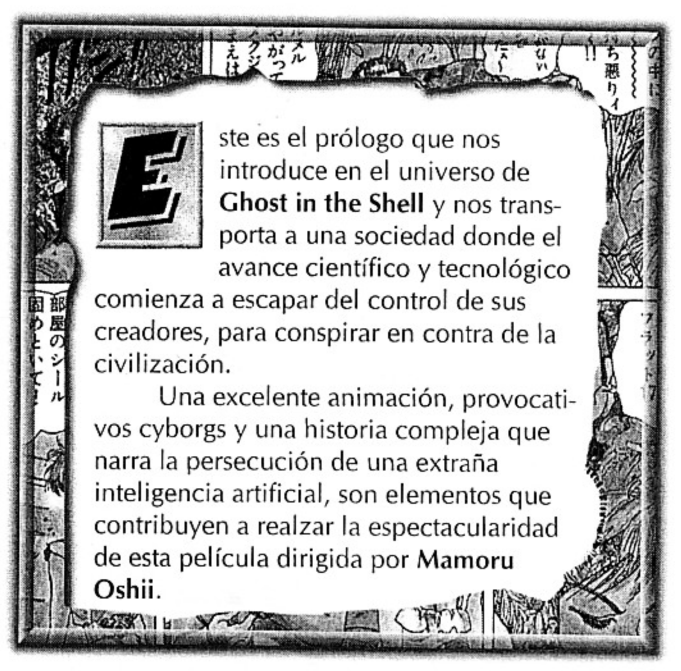
Cuidado, no se dejen engañar por su apariencia inofensiva. Si bien puede comportarse con los modales de una princesa y hasta asustarse por la cantidad de lisuras que suelta Maze hombre, Mill quiere a Maze -a ambos- para ella sola. En su afán de no compartir a Maze con nadie, pelea contra Soludo y Nuts. En el fondo sólo quiere un poco de cariño... sí, claro.



GHOST IN THE SHELL
"El Fantasma del Futuro"

«En el futuro próximo, redes corporativas llegan a las estrellas. Los electrones y la luz fluyen por todo el universo. No obstante, los adelantos de la informática aún no han acabado con las naciones y los grupos étnicos»

Por: Pablo Hernández



Este es el prólogo que nos introduce en el universo de **Ghost in the Shell** y nos transporta a una sociedad donde el avance científico y tecnológico comienza a escapar del control de sus creadores, para conspirar en contra de la civilización.

Una excelente animación, provocativos cyborgs y una historia compleja que narra la persecución de una extraña inteligencia artificial, son elementos que contribuyen a realzar la espectacularidad de esta película dirigida por **Mamoru Oshii**.





Un poco de historia...

La película animada está inspirada en el manga **Kokaku Kidotai** (nombre original de *Ghost in the Shell*), cuyo autor es el celebérrimo **Masamune Shirow**, responsable de obras famosas (y también adaptadas al anime) como **Appleseed** y sobre todo **Dominion**, la popular historia de la *Tank Police*, una división especial de policía cuya peculiaridad, como bien indica su nombre, es la de emplear tanques en su lucha contra el crimen, en medio de una sociedad futurista y contaminada.

Volviendo a Ghost in the Shell, su argumento está ambientado en el Japón del siglo XXI, donde el incontenible avance de la tecnología comienza a ser peligroso para la sociedad. Justamente para hacer frente a esta amenaza, existe un comando de elite de la policía, del cual es miembro la cyborg y protagonista de la historia, **Mokoto Kusanagi**.

Esta obra, la cuarta de su autor, fue publicada en 1989 por la revista de edición trimestral **Young Magazine Pirate Edition**, perteneciente a la editorial **Kodansha**. El éxito de la serie permitió su edición en un volumen recopilatorio y preparó el camino para su adaptación a versión animada.

Ghost... la película

La realización de la versión fílmica del manga recayó en uno de los nombres más famosos de la animación japonesa. **Mamoru Oshii**, conocido por sus trabajos en **Dallos**, **Angel´s Egg** y **Patlabor**, recibió el encargo de director de Ghost in the Shell por parte de Bandai Visual.

La animación de la historia de Masamune Shirow, congregó a reconocidos profesionales de la industria de la animación. Aparte de Oshii, el equipo de producción incluía a **Shoji Kawamori** (**Macross, Macross Plus**), en el diseño mecánico, así como a **Kenji Kawai**, responsable de la música del film.



Es importante destacar la inclusión del grupo de rock irlandés **U2** (que no necesita mayor presentación), en la banda sonora de la película, con la canción **One Minute Warning**. Sin embargo, este tema sólo puede ser escuchado en la versión distribuida para Occidente (Europa y Estados Unidos), ya que en la versión original la música, como ya señalamos, está compuesta por Kenji Kawai.

Tras su estreno en 1995, **Ghost in the Shell** se convirtió en uno de los mayores acontecimientos del mundo de la animación en los últimos años. La producción de **Kodansha**, **Bandai Visual** y **Manga Entertainment** ha sido doblada incluso a varios idiomas (¡incluido el nuestro por suerte!).

El Argumento

Bueno, ya hemos hablado sobre el manga y los antecedentes de la película, veamos ahora su trama.

Estamos en Japón (¿dónde más podía ser?), en el año 2029. Una sociedad superviviente de la 4ta Guerra Mundial y avanzada tecnológicamente hasta el extremo, se nos descubre y nos permite conocer la convivencia de humanos y cyborgs, los cuales se han incorporado de manera casi completa al sistema.

En este mundo, cuya atmósfera y arquitectura recuerdan mucho a la película **Bladerunner**, es donde opera un comando policial perteneciente al Ministerio de Relaciones Exteriores y del cual es miembro la mayor, **Mokoto Kusanagi**. Este comando, que responde al nombre de **Sección 9**, se verá involucrado en un complicado complot político-diplomático, que compromete a autoridades gubernamentales y a un oscuro ente, un ser artificial creado en el mar de la informática, llamado **Puppet Master** (o **Amo de las Marionetas**).

La búsqueda y persecución de esta forma de vida, a la que se creyó en un principio como un pirata informático, es el eje sobre el que gira la mayor parte de la película. Esta cac ería obsesiona a la tenaz Kusanagi y culmina con la obligada confrontación entre la cyborg y el ente cibernético.

Los personajes



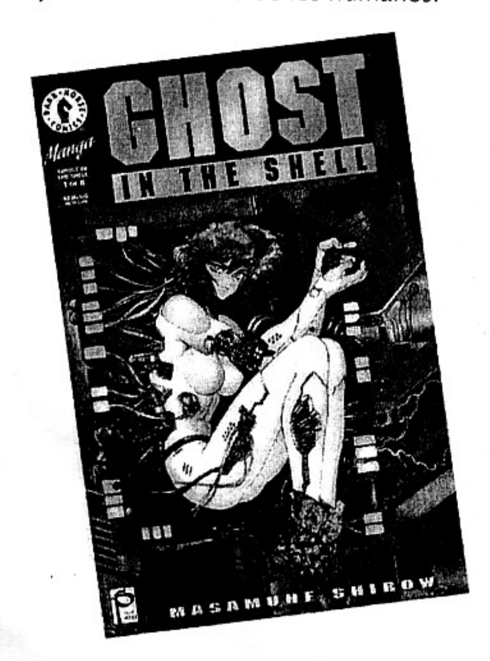
En primer lugar tenemos a la protagonista, la mayor **Mokoto Kusanagi**, quien escapa con facilidad del clásico estereotipo del cyborg invencible e irracional (a lo *Terminator*), ya que ella toma sus propias decisiones, desobedece órdenes e incluso, se da un tiempo para reflexionar sobre el origen y sentido de su vida. Este interés por su pasado, le hace descon-

fiar de su naturaleza cibernética y presumir que anteriormente llevó una vida humana.

Su compañero de la Sección 9, **Beatau**, es la contraparte de Kusanagi. Su carácter mas racional y reflexivo contrasta a la perfección con la impulsiva personalidad de Kusanagi. Algunas secuencias de la película nos hacen sospechar de una secreta atracción hacia su compañera, como la que sucede cuando Kusanagi practica submarinismo frente a la ciudad y Beatau se pone nervioso al verla semidesnuda (aunque la verdad, cualquiera sentiría lo mismo ante los atributos físicos de la cyborg). Sin embargo, el sentimiento de Beatau no se llega a resolver en el film. En su condición de cyborg, él es muy presumido cuando se compara con los humanos, a los que estima como inferiores.

A pesar de esto, no todos son cyborgs en la Sección 9, ya que Kusanagi y Beatau trabajan junto a un ex-policía llamado **Togusa**, quien sí es humano y además, mantiene un especial «cariño» por su revólver «Matheiver», al que prefiere en vez del armamento más sofisticado. Hecho que, en ciertas ocasiones, le crea problemas con sus compañeros (en especial con Kusanagi).

Pero el personaje más oscuro y siniestro de la película es sin duda **Puppet Master**, el ente cibernético nacido en los intrincados laberintos de la informática. El es consciente de su existencia y mortalidad, y se manifiesta a los mortales raptando y hablando a través de un cuerpo cibernético, que intenta enlazar con Kusanagi al final del film. Su discurso sobre el futuro de la humanidad y la informática plantea serios cuestionamientos morales sobre los límites de la ciencia y el porvenir de lo que se entiende por "vida inteligente". Una condición que en *Ghost in the Shell*, deja de ser exclusiva de los humanos.





Obviamente no les contaremos el final, pero vale destacar el buen oficio que ha plasmado **Mamoru Oshii** a la versión animada del manga de **Masamune Shirow**.



Ghost in the Shell destaca por el excelente nivel de animación que presenta, y por esa densa y claustrofóbica atmósfera que Oshii imprime a la película.

Es cierto que el film no logra reproducir el estilo y humor del manga de Shirow (humor característico de muchas obras suyas, sobre todo **Dominion**), pero en cambio, profundiza más en el argumento y en los personajes, los que, en muchos casos, se muestran impotentes ante un enemigo invisible nacido en la red informática. Es como la sentencia que pronuncia **Kusanagi** al final del film: «La red es vasta e infinita».

Mamoru Oshii

El director de **Ghost in the Shell** nació en la ciudad de Tokyo, el 8 de Agosto de 1951. Amante de las series norteamericanas de ciencia-ficción, incursionó en el mundo de la animación a los 26 años colaborando con 3 series animadas de poca trascendencia, emitidas entre 1977 y 1980.

Es a partir de ese año cuando su trabajo comienza a



destacar en la industria de la animación, participando como guionista en la adaptación animada de **Urusei Yatsura** (más conocida como **Lum**). Fueron 3 temporadas con Lum, desde 1981 hasta 1984. Este lapso le dió tiempo para participar además, en dos films dedicados a la serie: **Urusei Yatsura Only You** y **Urusei Yatsura Beautiful Dreamer**, y también en la primera producción de anime en formato de venta al público (el primer Ova). **Dallos** fue su nombre y narraba una epopeya futurista que tenía lugar en una Luna colonizada por los humanos.

Sus posteriores trabajos, esta vez en la dirección de los ovas **Angel´s Egg** (1985) y **Twilight Q. Meikyu Bukken File 538** (1987), le valieron reconocimientos de la crítica y prepararon el camino para su participación en obras mayores como **Patlabor** (1988). En primer lugar sería la dirección de los 6 primeros ovas, para después asumir la realización de las películas, **Patlabor** y **Patlabor 2**. La historia, adaptada del manga, cuenta los problemas que enfrenta la patrulla Labor, un cuerpo de la policía dotado de robots gigantes de apariencia humanoide, armados para combatir el crimen.

Ya en 1995, **Mamoru Oshii** asumió uno de sus más grandes proyectos. La dirección de **Ghost in the Shell**, basada en el homónimo manga de **Masamune Shirow**, la cual se convirtió en un rotundo éxito.

Sobre la película, el propio Oshii declaró: «*me interesó llevar Ghost in the Shell a la pantalla porque me gustó mucho la historia del manga. Además, tiene muchas cosas comunes con Patlabor 2, como el cambio de los humanos a causa de las nuevas tecnologías, y yo deseaba seguir en esa línea.*»

Además de la animación, el autor ha incursionado también en el mundo del manga y de los videojuegos, con relativo éxito.









LA MITAD QUE FALTA RANMA

Si para nosotros que vivimos en Occidente, la idea de que un hombre pueda convertirse físicamente en una mujer pero conservando toda su personalidad masculina resulta algo extraño y puede que para algunos desagradable, imagínense lo que sería en Japón, una sociedad conocida por el predominio de un sentimiento machista. Bueno, esto le sucedió a Ranma Saotome durante un viaje de entrenamiento a China que realizó con su padre, Genma Saotome.

Y es que Rumiko Takahashi, creadora del personaje, es tal vez la mayor abanderada del movimiento feminista en el mundo de los mangas, basta con decir que todo su grupo de trabajo está conformado por mujeres. Esto no quiere decir de ninguna manera que en sus historias coloque a las mujeres por encima de los hombres, pero sí que trata de darles el lugar que merecen.

Muy poco es lo que se conoce sobre los antecedentes de esta serie de boca de la misma creadora. Antes de realizarla, Rumiko Takahashi ya había tenido grandes éxitos con Katte-na Yatsura (Lum - Urusei Yatsura en E.E.U.U.) y Mezon Ikkoku (Maison Ikkoku en E.E.U.U.), ambas de corte cómico-romántico, la segunda más romántica que la primera ya que se trataba de una relación entre personas adultas. En una entrevista publicada en el libro "Ore no Manga Michi" (Mi carrera de Manga), editado por Shogakukan, la empresa que publica todos sus trabajos, Rumiko takahashi relata varias anécdotas previas a la realización de sus obras. Por ejemplo, muchos creían que el nombre del personaje femenino principal de Urusei Yatsura: LUM, venía del diminutivo de su propio nombre: Rumiko – "Rum", que es pronunciado por los japoneses como Lum porque tienen dificultades para la "R", sin embargo, ella declara que es simplemente el nombre de la cantante japonesa Agnes Lum. Y el nombre del personaje masculino principal Ataru se le ocurrió al saber que el hermano de Egawa, uno de los mejores jugadores de béisbol japonés, se llamaba así.

Ranma ½ le dio muchos problemas al inicio, la escena de Ranma-chan siendo perseguida por el panda surgió luego de muchas pruebas, porque para Rumiko la primera aparición del "héroe" de la historia era crucial, debía mostrarse "...tal como es, sin ninguna máscara...". El nombre fue otro dolor de cabeza, permaneció días pensando cuál sería el adecuado, cuando de repente vino a su mente la frase "Kaitoo ranma", que significa "dar una rápida solución a un problema difícil".

BA CONOCER DE 1/2



El resto de la trama fue mucho más sencillo, la idea de hacer una historia en la que el personaje cambiara de sexo la tenía desde hacía mucho tiempo, sin embargo, la cuestión del agua caliente y fría como detonantes, sí fue difícil de hallar.

La apariencia de los personajes es muy importante para ella, ya que sabe que tendrá que dibujarlos una y otra vez, y si se es un mangaka esto debe resultar placentero y fácil de realizar. Se explica mejor con el ejemplo de Akane, la prometida de Ranma, la cual al inicio tenía cabello largo, pero Rumiko notó conforme avanzaba la serie que le resultaba difícil dibujarla, que "no sentía al personaje", luego, al darse cuenta que era por su cabello, se dice "Hey! córtaselo", y así lo hizo, quedando tan satisfecha con el cambio que inclusive mereció el primer halago de Ranma hacia Akane. Si comparan los trabajos de Rumiko, se darán cuenta que muchos de sus protagonistas guardan cierta semejanza física, pero de alguna manera que sólo alguien que dibuja manga puede entender a cabalidad, logran que el lector pueda diferenciarlos a primera vista. Con Ranma tal vez es un poco más fácil ya que le puso una trenza en el cabello, pero más que para diferenciarlo de sus anteriores creaciones, lo hizo para identificarlo con él mismo cuando es mujer.

Si bien en Ranma ½ la comedia es el elemento principal, las escenas de acción y romance no faltan a lo largo de los 38 volúmenes de los que se compone la colección de mangas. Sin embargo, Rumiko Takahashi nunca se animó a culminar una escena romántica como debe ser, recurriendo siempre al final a la inclusión de algún "gag". Esto contribuye a que los fans continúen pegados a la serie con la esperanza de que algún día llegue a darse ese tan esperado desenlace.

La serie que se emitió en la TV no cubrió por entero toda la historia, algunos personajes se agregaron, otros se suprimieron. La primera parte que se vió en T.V. llamada simplemente Ranma Nibunnoichi (caps. 1 – 18) fue la mejor de todas en lo que a calidad gráfica se refiere. Luego de ser cancelada por un tiempo, un nuevo equipo gráfico relanzó la serie con el nombre Ranma Nettouhen (caps. 19 – 161), las historias seguían siendo muy buenas, pero el cambio de estilo de animación fue muy notable, y no precisamente para mejor, además, se dio más énfasis a los combates que a las escenas interpersonales. Luego de salir la serie de programación en Japón, Rumiko aún seguía los mangas. Como detalle curioso mencionaré que la escena final de la T.V. y el manga son



exactamente iguales. Finalizada la serie de T.V. fueron lanzadas dos películas cuya trama no se encuentra en los mangas, le siguieron una serie de OVA's y otra película de 30 minutos que sólo se denomina así por haberse lanzado primero en cine. Para los más fanáticos se lanzaron también videos musicales, de los cuales el mejor es el DOCO music video, cantado por personajes femeninos de la serie de T.V. Un OVA Special compuesto por dos capítulos de 30 minutos cada uno, con un corte bastante romántico, tuvo bastante éxito en Japón. Por último se hicieron tres Súper OVAs, con historias de terror, siendo el tercero el más logrado, tanto por la trama como por la calidad gráfica.

Poco después del lanzamiento del último manga, Shogakukan lanzó el ***Ranma 1/2 Memorial Book***, con una colección de ilustraciones originales de Rumiko Takahashi, así como un pequeño resumen de la historia, y para cerrar con broche de oro, una entrevista a la propia Rumiko Takahashi. Algunas de la imágenes de ese libro acompañan el artículo.

Si bien Ranma ½ no es una de las series más profundas del anime, tiene un número increíble de fans alrededor del mundo (incluyéndome, por supuesto), y es que más que por la comedia o las escenas de acción, son las situaciones románticas las que hacen que uno esté pendiente del siguiente episodio, como Ranma y Akane empiezan a sentir celos cada vez que alguien coquetea a su "prometido(a)" pero se niegan a admitir que están enamorados. O como cuando la vida de uno está en peligro, el otro no duda en arriesgar todo para salvarlo, llegando incluso a poner el peligro la propia vida.

Este fanatismo nos lleva muchas veces a tener serios problemas de dinero, ya que en Japón y en el mundo entero se gastan grandes sumas en productos relacionados con la serie de nuestra preferencia. Existen polos, CDs de música, posters, directorios telefonicos, cards, cubiertas para cassettes, tableros para mouse, programas de computadora, etc. Y muchos otros artículos de calidad, presentación y contenido excelentes.

La serie ha terminado hace poco con el manga 38, pero si en el futuro sale a la venta algún producto nuevo e interesante sobre Ranma ½ estén seguros de que yo moveré cielo y tierra para conseguirlo.... Total.... es el deber de todo fan.









DISEÑO: MONICA GARAY 470-5853



En Japón suele usarse ciertos prefijos para referirse a alguien muy conocido: "kun" se usa para hombres y gente con la que se trabaja, "chan" se usa para mujeres, niños recién nacidos de ambos sexos y también para referirse a un hombre de manera algo coqueta. En Ranma ½, los prefijos "kun" y "chan" se utilizan para diferenciar a nuestro personaje en sus continuos cambios de sexo.



Un mangaka es la persona que se dedica a hacer mangas. Algunos sólo crean las historias y un dibujante se encarga de la parte artistica, pero la mayoria realiza las dos cosas.



El libro "Ore no Manga Michi" fue lanzado en 1989, contiene una serie de entrevistas a varios artistas, entre los que figuran Takahashi Rumiko, Ishinomori Shotaro, etc.

SUSCRIPCIONES

MANGA EXPRESS

OFERTA

Tarifa Local S/. 45.00
Tarifa a Nivel Nacional S./ 63.00

ESTA OFERTA ES POR 6 EJEMPLARES INCLUYENDO EL SIGUIENTE NUMERO TOTALMENTE GRATIS!!

PARA SU MAYOR COMODIDAD EL DEPOSITO LO PUEDE REALIZAR EN EL "BANCO CONTINENTAL" A LA CUENTA 0163-3-0100010337, ENVIANDO LA BOLETA DE DEPOSITO CON REGISTRO DE CAJA, ADEMAS DE SUS DATOS PERSONALES, TELEFONO, DIRECCIÓN Y EDAD AL TELEFAX: (1) 433-6810

Horario: De Lunes a Viernes de 9:00 am a 12:00 y de 2:00 pm a 6:00 pm

Los precios incluyen envío**, para mayores consultas acercarse a Caballo Rojo de San Isidro Av. Camino Real 485 - Stand 24 o llamar al teléfono **4210418 - 9772652 - 4730216

*** Esta oferta estará vigente hasta el 20 de Diciembre**



EJEMPLARES ATRASADOS
Al mismo precio S./ 8.00
JULIO # 1
AGOSTO # 2
SETIEMBRE # 3

PEDIDOS Y CONSULTAS :
Telef : 4730216 - 9772652
Telefax: 433-6810

Ventas al por Mayor en Av. Mexico 1337
De Lunes a Sábado de 8:00 am a 6:00 pm
Mayor información en los teléfonos de Consultas.



Número 1

Reseña del Manga y Anime
Especial de Saint Seiya
Armitage III
Tekken 3



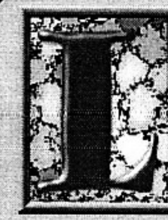
Número 2

Sailor Moon
La Segunda Ola
Evangelion
Dark Angel
King Of Fighter 97´



Número 3

Macross Plus
You´re Under Arrest
Especial de Hentai
Golden Boy
I´s (Lo último de Katsura)
Fatal Fury



Llamada también la verdadera continuación oficial de Macross no sólo porque se encuentra inmerso en la cronología de Macross sino por darnos la continuidad de la historia de algunos personajes muy recordados y queridos de la primera serie (incluyendo su fructífera descendencia) y que sin lugar a duda todos nosotros recordaremos con mucha nostalgia , este es el caso de la primera pareja Humana - Zentraedi (Max y Miriya).

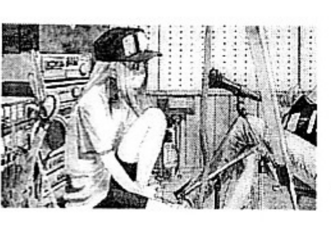
Para esto nos encontramos con Macross 7 serializada en Japón en octubre de 1,994 contando con 48 capítulos, una película, dos ova's y un especial para televisión, y aunque el argumento a veces suele caer en algunos vacíos , no deja de tener innumerables seguidores, no sólo por su excelente calidad gráfica apoyada por los últimos avances tecnológicos sino por los temas juveniles que entran con mucha fuerza a nuestros oídos.





Por: Marcos Sánchez

Esta nueva saga llamada Macross 7 se desarrolla en el año 2,045, ubicándonos en la séptima flota de colonización cuya capitanía esta al mando del recordado Max Genius o Max Sterling para los que se acuerdan de Robotech, ahora acompañado en el puente de mando de todo un ramillete de hermosas chicas (provecho) como mandan los de Macross, de personalidad seria y con un traje que no le favorece su varonilidad, Max está asesorado por Exedore, (el recordado Primer Ministro en la época de Britai), su cabeza se encuentra en una especie de cúpula, la cual le permite mantenerse con vida.



Max se encuentra al mando del Escuadrón de élite «Esmerald Force».

Por otra parte y muy aparte, se encuentra Miriya Farina Genius o Ex-Genius debería decir, si como deben suponer todos ustedes ahora



es la ex - esposa de Max, algunos se preguntarán que paso, y quizás la respuesta podría ser las siete hijas con la que cuenta Max (Chancletero había resultado).

En esta ocación Miriya nos muestra un nuevo loock, con un buen corte de cabello y una Bohina a lo Camy (Street Fighter) y para más sorpresas Miriya resulta ser la Alcaldesa de la colonia civil, y quienes esta vez viven en un



Habitáculo en forma de concha, siendo remolcados por la nave Macross o Battle 7, a diferencia de la anterior Macross en donde los civiles vivían dentro de la ciudad.

Se acuerdan de la lucha entre el VF-19 de Isamu y el VF-21 de Guld en Macross Plus realizado en el planeta Eden, pues bien ahora 5 as después el valkyria que remplazará al VF-11 Thunderboldt no es ninguno de los dos sino es el VF-17, cuyo modelo de diseño fue realizado por Haruiko Mikimoto teniendo como muestra al F-117, avión de caza invisible a los radares, cuya forma asemeja a un triángulo y que participo en «La Guerra del Golfo» con gran éxito especialmente en las misiones de reconocimiento y de ataque teniendo un alto grado de efectividad en sus misiones.



En Macross 7 podemos encontrar un trama algo vacío en algunos pasajes de la serie, pero también podemos ver diferencias marcadas con las otras series, una de ellas es el tratamiento directo de temas de importancia para los adolescentes, como son el amor, el divorcio (pobre Mylene , debió haber necesitado un buen psicólogo para superar el trauma del divorcio de sus padres Max y Miriya), todo esta trama envuelta con una fuerte dosis de música movida y vibrante hace de esta serie la favorita de muchos en el mundo.





EL INFALTABLE TRIANGULO AMOROSO

Una de las marcas mas importantes de Macross no solo es la excelente música sino el infaltable triángulo amoroso que encontramos en las diversas historias de amor, conflictos y guerras interestelares, pues bien no podía falta este detalle en Macross 7, esta vez los protagonistas son :

Mylene Farina Genius

Hija de Max y Miriya, cuenta apenas con 14 añitos, integrante del grupo Fire Bombre, hace las veces de corista, bajistas, solista, pianista... ups se me paso, es que la verdad ella hace tantas cosas desde consolar al pobre de Gamurin hasta pelear con Bassara (novedad seria si no pelearán).

Mylene es admiradora de Min mey tanto así que hasta dentro de su repertorio musical se encuentra el CD denominado "Mylene Sing Lin Mmin Mei" aquí podemos apreciar algunos Remix y reactualizaciones de algunos temas conocidos de Min mey.



Bassara Nekki

Cantante estridente y aficionado a romper timpanos de cuanto individuo que se le ponga en frente, con un loock digno de un cantante de Heavy Metal y Funk o de esos lares (?).

Intolerante, impasible, insospechado, irreverente... (se acabo), lastima faltarían adjetivos para describirlo, capas de sacarle canas blancas antes de tiempo a Mylene, especialmente cuando empieza a coquetear con algunas señoritas que se le presentan al paso (povechito).

En el fondo es una buena persona especialmente cuando se trata de problemas y enriedos.

Gamurin Kizaki

Piloto, piloto del VF-17, líder del escuadrón de élite «Diamond Force», bajo ordenes directas de la alcaldesa Miriya y futuro Yerno - Quién Sabe ?...

Piloto decidido, serie, de no muchas palabras, a veces me pregunto no será hijo de Max, porque por su porte y temperamento son tan iguales, quien sabe tal vez Max se tiro su canita al aire y después ta ta ta taaa...



LA HISTORIA

Esta vez los enemigos no son los Zentraedi, sino los barautas, cuyo objetivo principal es extraer de los humanos una substancia llamada «Spiritia», sin ella los humanos entran en un estado de coma, enflaqueciendo hasta morir, podríamos decir que la Spiritia es la energía vital del cuerpo humano (no es el alma) .

El guía o líder de los Barautas es Iwano Gaperunitschi, quien tras una mascara esconde su rostro, por las diferencias entre su voz y su silueta no se le podría definir claramente como hombre o como mujer.

La historia empieza cuando la nave Macross en su búsqueda de nuevos mundos viaja al centro de la Galaxia, muy cerca al planeta Barauta, cuando de improviso son atacados por naves desconocidas, esto se da en pleno concierto de Fire Bomber, en donde Bassara es el piloto del F19 «Custom Fire», además de formar parte de la «Sound Force» integrada por Bassara, Veffidas Feaze (una meltrandi), Ray Lovelock (antiguo piloto) y Mylene.

El VF 19 de Bassara es un prototipo de especial que utiliza como arma de ataque misiles que se convierten en pequeños altavoces que se adhieren a las naves enemigas «Speaker Pods» (suena a roca, mejor hubiera sido que las ondas sonoras destruyeran las naves enemigas).

En muchas escenas podemos ver a Bassara manejando el Valkyria Rojo al ritmo de su guitarra, hasta inclusive tiene su canción de batalla que se acerca a lo que vendría ser Heavy Metal.

Luego de este ataque se infiltran a la ciudad 7 unos desconocidos llamados posteriomente «Vampires».

El argumento se va desarrollando lentamente durante los 48 capítulos con que cuenta la serie, los conflictos de Mylene con sus adorados amigotes Bassara y Gamurin, la relación entre Max y la alcaldesa Miriya, además de las diversas presentaciones del grupo Fire Bomber, diversas secuencias musicales combinadas con ataques.

Como un pequeño detalle del final mencionaremos que en los últimos capítulos de la serie, la nave Macross se despega del habitáculo para pelear contra los Barautas inclusive Max y Miriya manejan sus respectivos Valkyrias.

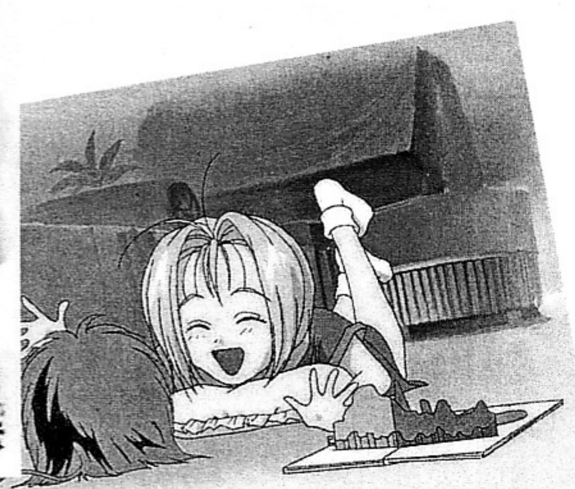
LA PELICULA

La película de Macross 7 llamada «Ginga ga ore o Yuundeiru» a la traducción sería algo así como «La Vía Láctea me Llama» que tal nombrecito que se mandaron, la película tiene una duración de apenas 30 min. (no confundirla como ova) aquí podemos apreciar todo lo acontecido al final de la serie, una cosa interesante es la aparición de una mujer desconocida que pilotea una nave Meltrandi de nombre Emilia, quien resulta ser ni más ni menos que loa hermana mayor de Mylene Genius, se imaginan si siguen apareciendo ias demás hijas de Max, tendríamos para rato, no lo creen.



Por lo pronto existen dos continuaciones, una de ellas se llama «Macross 7 Trash», la cual solo existe en manga siendo realizada por Haruiko Mikimoto, la otra se llama «Macross Dynamite 7» que existe en ova y que actualmente están saliendo al mercado.

Para finalizar este pequeño acápite de la película (es pequeño; y diremos que no tuvo mucho éxito y fue estrenada simultáneamente con «Macross Plus Movie Edition»).



MACROSS : "LA MUSICA DE FUEGO"

Macross siempre se le ha llamado con mucho atino «LaOpera del Espacio», no solo porque en todas sus sagas cuentan con grandes canciones ademas de incontables BGM´S de gran calidad, y siempre hemos podido encontrar canciones imponentes.

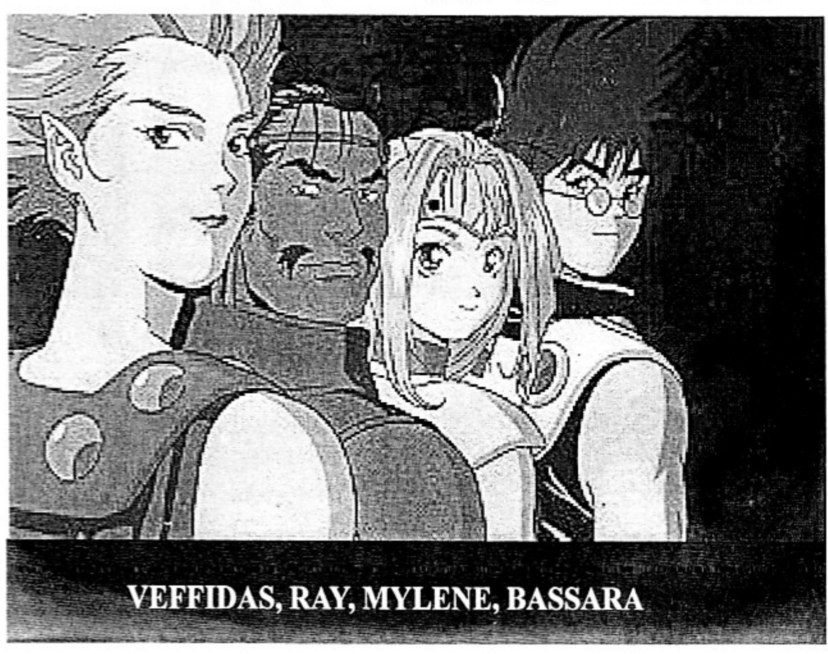
Pues Macross7 no es la excepcion, y a diferencia de las otras sagas de Macross, en donde una sola persona es la protagonista musical, además de ser una mujer, nos encontramos que en Macross 7 existe un grupo musical denominado «FIRE BOMBER» en donde se intercalan las canciones entre un hombre y una mujer, siendo los integrantes de este grupo: Bassara Nekki (guitarra y vocalista) , Veffidas Feaze (Baterista) , Ray Lovelock (teclado) y finalmente Mylene Genius (corista, vocalista y guitarrista).

La música es un elemento indispensable en todo Anime y esta no es la excepción, los ritmos van desde Rock, Pop , baladas lentas hasta llegar al limite de ser Heavy Metal y Funk.

El tema de entrada es «Seventh Moon», bastante bueno y guitarrero al inicio, el ending o cierre es «My Friends» dinámico y ágil, en la línea de Pop.

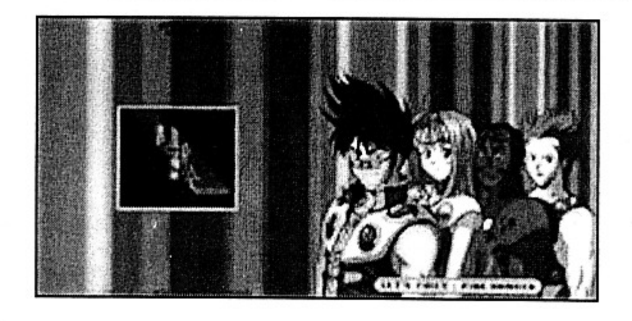






VEFFIDAS, RAY, MYLENE, BASSARA

CD´S DE MACROSS 7



MACROSS 7 : LETs FIRE ! FIRE BOMBER

Este CD contiene el opening, además del ending y algunas otras canciones de buen ritmo, vendría a ser el primer concierto.



MACROSS 7: MYLENE SING LYN MIN MEI

Es el Remix y reactualización de las canciones de Min mei en la voz de Mylene Genius, una joyita.



MACROSS 7: GALAXY NETWORK CHART

Este CD contiene toda una variedad de canciones tanto de Bassara como de Mylene, agradable.

MACROSS 7: LIVE FIRE BOMBER

Es el Concierto en vivo del grupo, con los verdaderos cantantes, la gente gritando y vibrando al son de la música.





MACROSS 7 : SECOND FIRE

Es el segundo Cd de Fire Bomber, como lo menciona su nombre.

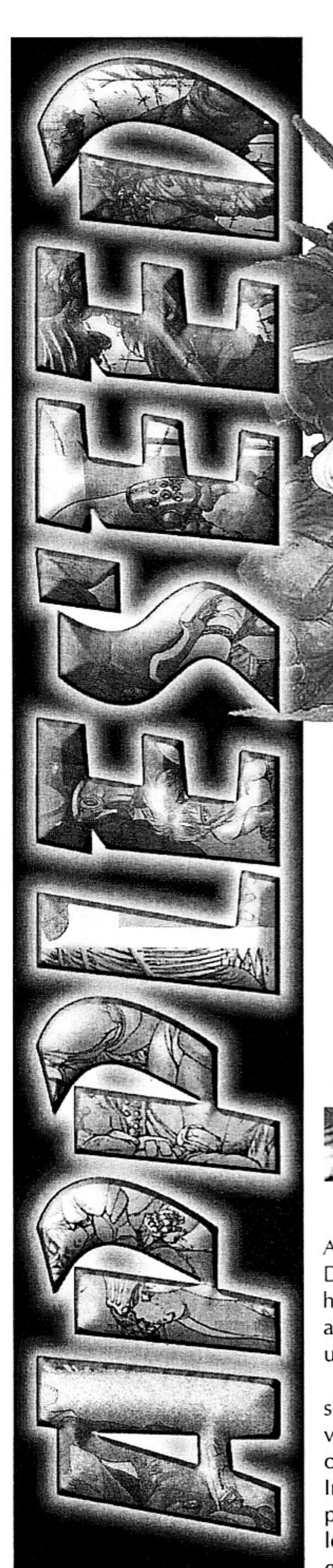
Aparte de estos CDs que son los principales por tener los mejores temas musicales encontraremos dentro de la discografía musical de Macross 7 :

Los Radio Dramas del 1 al 5, los singles del Opening y del Ending, el Galaxy Network Chart 2, el Docking Festival y los CDs de la serie con sus respectivos BGMs o fondos musicales.



MACROSS 7 "EL EQUIPO DE PRODUCCION"

Fecha de la transmisión: El 16 de octubre de 1,994-
Creador y supervisor: Shoji Kawamori (Macross)
Carácteres: Haruhiko Mikimoto (Macross, Orguss, Megazone 23)
Planeo Mecánico: Miyatake (Macross, Orguss), Shoji Kawamori (Macross, Patlabor, Gundam 0083)
Director: Tetsuroh Amino (Arislan, Iron League, Iria Zerian)
Diseñador de la serie: Sukehiro Tomita (Macross, Sailor Moon, Yu Yu Hakusho).



Por: Antonio Krebs

Para algunos, hablar de **Appleseed** puede sonar a desenterrar un anime con una trama demasiado densa y un dibujo que posiblemente no le hace justicia al que va impreso en la caja. Pero sin duda deben haberse dado cuenta, de que el nombre de **Masamune Shirow** es lo que parece ponerle peso al asunto, y es que dándole un vistazo al manga, el concepto que pueden haber tenido de **Appleseed** va a ser uno muy distinto.

De por sí ya es un poco difícil de que el nombre de **Shirow** pase desapercibido entre los aficionados al manga. Sus trabajos han sido publicados en varios idiomas, siendo posible conseguir las ediciones españolas, o bien las americanas (a cargo de **Dark Horse**, que merece un gran reconocimiento por su manera de tratar estas obras), de títulos como **Dominion**, **Ghost in the Shell**, **Orion**, **Black Magic** y el propio **Appleseed**. Esta última es de especial interés, porque nos muestra la transición del autor desde sus inicios (su periodo fancinero), hasta el reconocido artista que es hoy en día. Además, a pesar de ser su debut profesional, la historia de este manga se mantiene fresca hasta ahora, sin tener nada que envidiarle a las más contemporáneas y, es más, habiendo asentado varias constantes que encontramos en todas las demás.

Llevar una obra de Shirow a la pantalla debe ser todo un reto. Sucede que explota cada página, cada viñeta, sacando el máximo detalle posible en sus dibujos y de los diálogos, que no se limitan a los personajes principales, contribuyendo a crear ese ambiente de que el mundo está en movimiento. El estilo de sus mechas, que parecen tan extraños, pero cuya funcionalidad el autor no tarda en defender, contribuyendo al realismo de toda la obra. Por último, el propio estilo de dibujo, que se presta igualmente para la parte técnica y para los personajes, de los cuales siempre es la protagonista una mujer de carácter fuerte y gran figura. Francamente, toda obra basada en Shirow es sólo eso, no es Shirow.

UN MUNDO BIEN PENSADO

Hablabamos de la realidad con que infunde Shirow a sus trabajos, y el caso de Appleseed es el más representativo. Tanto pedían los fans, que Shirow hizo un Databook, para comentar sobre los mechas, personajes, historia; en sí todo el mundo de Appleseed, que si bien no apareció cronológicamente antes de la historia, aquí utilizaremos algo de eso a manera de introducción.

La Tercera Guerra Mundial empieza cuando en septiembre de 1995 se desata la guerra entre Israel y sus vecinos árabes. Israel utiliza armas nucleares, lo que causa un estado de pánico en todo el mundo. Irán aprovecha la situación para invadir a Irak, pero tiene problemas internos en su gobierno, lo que causa que sean fanáticos los que tomen el poder -el mundo musulmán está en confusión-.

Se deshace la alianza entre los EE.UU. y los Soviéticos, cuando estos últimos envían tropas para suprimir a Israel. Estas luego proceden al Medi-

terráneo, chocando con tropas de la C.E. (Comunidad Europea).

Para febrero de 1996, la guerra se torna nuclear. Aunque la victoria es para los EE.UU. y la C.E., el daño al planeta es increíble, debido a muchas errores cometidos en el uso de estas armas. El mundo está en un periodo de invierno nuclear.

Como si fuera poco, en 1999 el General Henry Christo, dirigente de las fuerzas de la C.E., responde con violencia a la fricción que provoca Asia: la Cuarta Guerra Mundial ha comenzado. Esta guerra no es tan devastadora para el planeta -ya no se usan más armas nucleares-, pero sigue siendo igual de cruel y violenta. Por si fuera poco, Jesús renace en China -aunque de esto no se comenta más-.

Las guerras revolucionan bastante la tecnología, y en el año 2000, el **Grupo de Planeamiento Urbano** comienza la construcción secreta de **Olympus** -el plan **Appleseed** (semilla de manzana)-.

Olympus es una isla artificial, aproximadamente del tamaño de Gran Bretaña, ubicada entre las islas Azores y las Canarias. Olympus es el intento de crear una ciudad utópica, controlada por una computadora llamada **Gaia** y administrada en su mayoría por bioroides, androides indistingibles de los propios humanos, especialmente por tener una personalidad propia. Se trata de crear una sociedad funcional y ordenada, que elimine conflictos sociales y promueva el desarrollo.

En cuanto a esto último, en el anime se contempla lo artificial que puede ser esta paz, que parece privar al ser humano de su individualidad. El Olympus del manga es bastante distinto, pero no sin sus propios problemas. Se demuestra lo peligroso que puede ser ceder el control a las máquinas, pero en sí las relaciones humano-bioroide son bastante buenas. El problema es con el exterior, porque Olympus vela por el orden mundial librando una guerra contra el terrorismo.

Hasta ahora, lo dicho es la historia tras la historia del manga, así que entremos de una vez en la serie propiamente dicha.

POLICIAS Y LADRONES

Esta es posiblemente la forma más simple de definir el género de este manga y vamos a ver por qué.

Alrededor del año 2127 tenemos a **Deunan Knute** y a **Briareos Hecatonchires**, dos miembros de **ESWAT**, una organización militar de Fuerzas Especiales bajo la dirección del **Ministerio de Asuntos Internos** de Olympus. Como una fuerza anti-terrorista, sus miembros son expertos en manejar diversas situaciones de combate y espionaje, actuando en misiones no sólo en Olympus, sino también alrededor del globo: sus misiones los llevan a Norte América, Francia, el Medio Este y Japón.



Deunan tiene 23 años y Briareos (o Bri) unos 10 más que ella, y el hecho de que debido a un accidente tenga el cuerpo de un cyborg, no impide que Deunan sienta algo más que afecto por él. Su relación es algo cómica a veces, y el propio Masamune admite haber optado por un personaje protagónico femenino, para tener una historia más sensible. Pero no hay que engañarse, porque Deunan demuestra ser un agente bastante excepcional y letal. Junto a estos dos tenemos a **Hitomi** y **Yoshitsune**, una bioroide que trabaja para los ancianos de la legislatura y su enamorado -personajes un poco más cómicos que nos introducen a la vida en Olympus -.

Una de las cosas interesantes de este manga es la manera en que Masamune desarrolla al ESWAT, siendo posible conocer a otros miembros recurrentes, sin que la historia se base en ellos -contribuyendo a crear la idea de una unidad constante-; la efectividad con que llevan a cabo sus misiones y el propio entrenamiento al que tienen que someterse (y todo en muchísimas menos páginas en comparación a otras historias). Con un dibujo que mejora a cada número -y esto es más que evidente si lo ven- y una gran trama, definitivamente es un manga que no deben perderse. (Tal vez esto resultó no ser tan específico como pretendía, pero mejor así, ya que de lo contrario perderían la oportunidad de conocerlo personalmente. Mejor que les sirva de preludio.)



Una de las constantes curiosas en este manga, es el uso de nombre griegos para muchos de los mechas y algunos de los personajes. Si bien son fáciles de detectar, el saber de donde proceden pueden revelar un poco más sobre los personajes.

Hecatonquiros: literalmente *cienbrazos*. Existían 3 hecatonquiros que eran gigantes de 50 cabezas y 100 brazos: Coto, Briareo y Giges. En el manga se alude a la complejidad del cerebro robótico, sistema hecatonquiros, que puede controlar virtualmente cien brazos.



Coto: uno de los tres hecatonquiros; también un modelo bastante simple de robot policía. Es utilizado para tareas simples como dirigir el tránsito, o bien para atraer el fuego, proporcionando cubierta a otros policías.

Giges: uno de los tres hecatonquiros; en el manga, existen varios modelos de Giges como **LM**s (LandMates), que son como armadura robótica utilizada para el combate y otras tareas.

Los Cíclopes: primero fueron tres los cíclopes: **Brontes**, **Estéropes** y **Arges**. También son los nombres de los tres comandantes del FBI, controlado por el Ministerio de Justicia de Olympus.

Atenea: diosa protectora de Atenas, que terminó personificando a la prudencia. Directora de la Administración de Olympus, al cual está subordinado ESWAT.

Gea: la Tierra. Es la computadora que controla Olympus.



La última palabra sobre Appleseed no ha sido escrita, y no porque la historia sea más extensa que Dragon Ball, sino porque Shirow es bastante lento y tiene muchos proyectos por continuar -Ghost in the Shell 2; Dominion Conflict 2, etc-, como para saberse cuándo podremos ver terminado el 5 tomo de la serie. Al menos, su popularidad ha logrado crear conciencia de sus trabajos, lo que garantiza una rápida difusión de estos.

Deunan Knute

De una descendencia étnica bastante variada, Deunan nació en el 2105 de Carl Knute, un reportero anglo-francés, y de madre semi-africana en Zimbawe, conocida ahora como Rhodesia. Tras el asesinato de su madre en el 2115, Deunan y su padre se trasladaron hacia el sur, donde conocen a Briareos, antes que sufriera el accidente que lo convierte en cyborg, quien se une al equipo de Carl. En el 2122 Deunan se une a la Academia de Policía, el mismo año en que Briareos tiene el accidente. En 2123 se transfiere a un Centro de Entrenamiento Especial. Finalmente, en septiembre del 2127, Deunan y Briareos se mudan a Olympus.

YOSHITSUNE MIYAMOTO

En cuanto a su habilidad en combate, Deunan ha sido entrenada para ser ambidiestra y su habilidad para detectar objetos en movimiento no tiene rival. Si bien no son muchas las ocasiones en que la vemos peleando mano a mano, demuestra tener un buen manejo de artes marciales junto a una gran agilidad. Su debilidad puede ser su temperamento volátil, pero piensa sus planes bastante rápido, y tiene a Briareos para apoyarse.

Físicamente es bastante atractiva, aunque no muy femenina, pero para esto tiene de amiga a Hitomi, quien le da consejos para, entre otras cosas, agradarle a Briareos. Lamentablemente, sus medidas se las reserva Shirow.

Briareos Hecatonchires

Muy poco se sabe sobre la vida de Briareos antes de convertirse en cyborg -inclusive su nombre parece derivar-

se de su estado actual y no, digamos, de su acta de nacimiento-. Nació en el 2096 de padres desconocidos. Se nos dice que mató a su oficial en jefe en el 2108, para luego trabajar libremente. Luego de su retiro en el 2116, se une al equipo de Carl Knute y luego de un "accidente" (así, entre comillas) en el 2122, se convierte en cyborg. Aparentemente su línea de trabajo siempre estuvo relacionada al manejo de armas, pero se muestra como una persona bastante sensata y con una visión más clara del mundo que Deunan -despúes de todo tiene 32 años-.

Su cuerpo cyborg lo hace prescindir de otras armaduras como los LMs, pero también puede recurrir a estos si necesita más poder. A pesar de parecer metálica, Shirow nos dice que su piel es bastante flexible y sensible, además de poder graduar su temperatura a gusto, aunque no por eso deja de tener una fuerza impresionante.

En el fondo quiere a Deunan pero, además de su condición física actual, tiende a tener la figura de un hermano mayor, regañándola cuando pasa por alto algunas consideraciones.

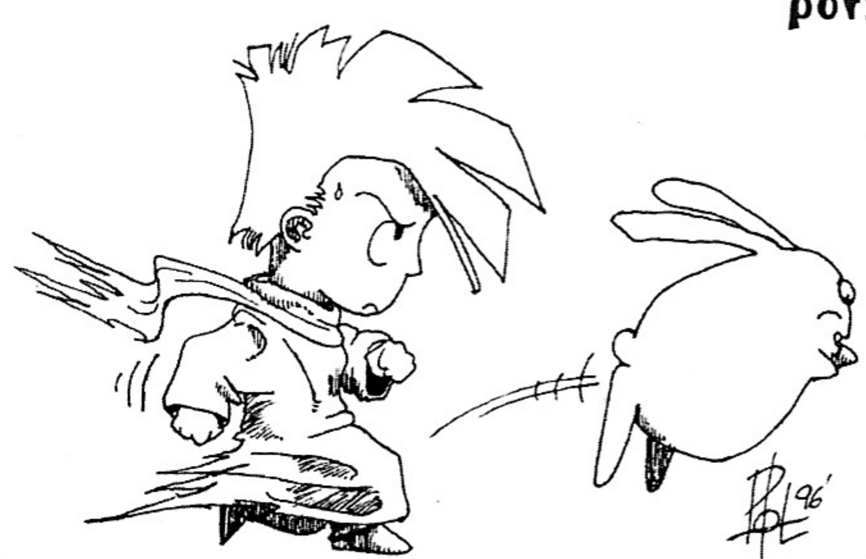
SEBURO MN-23

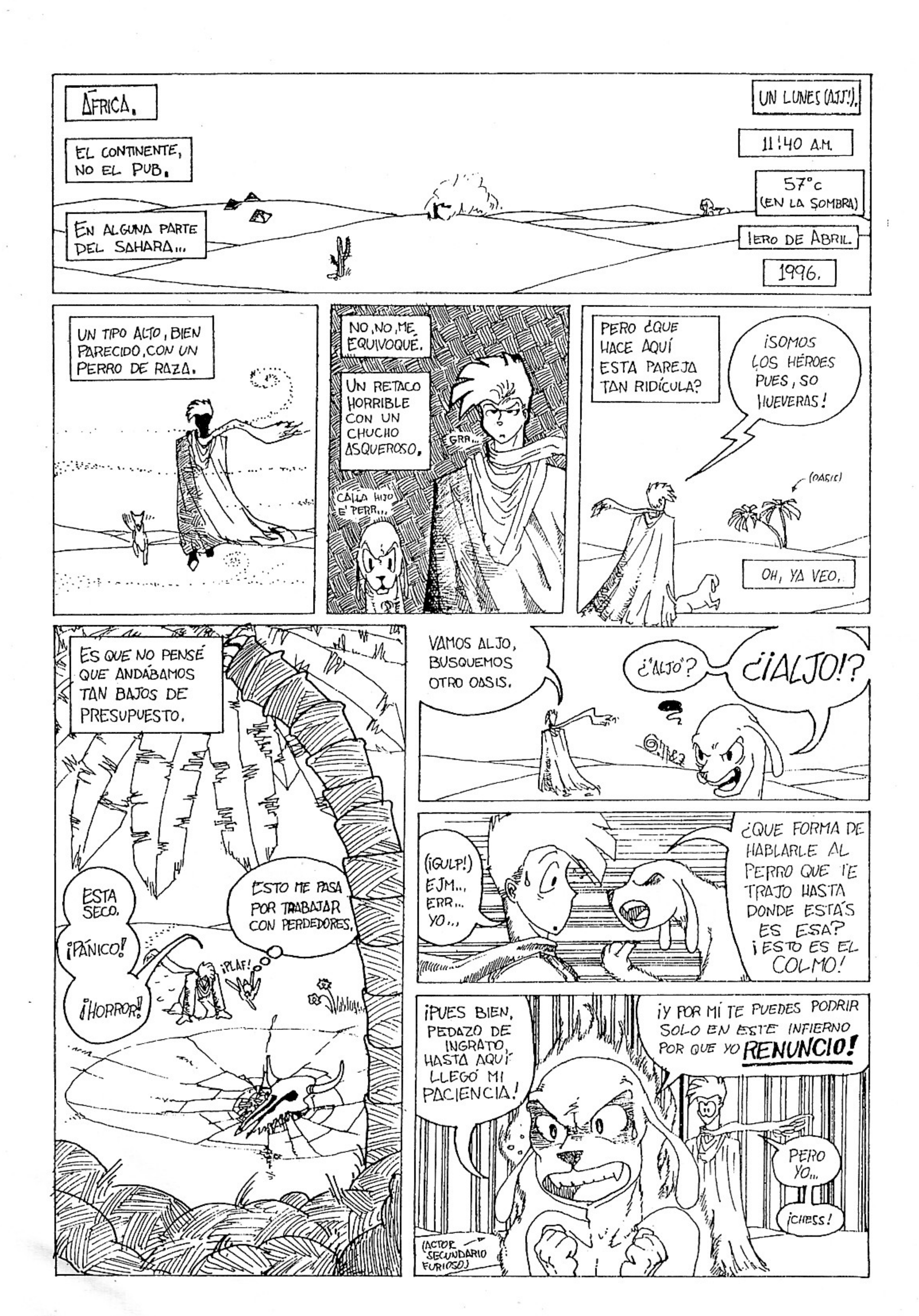


LOS ENGENDROS

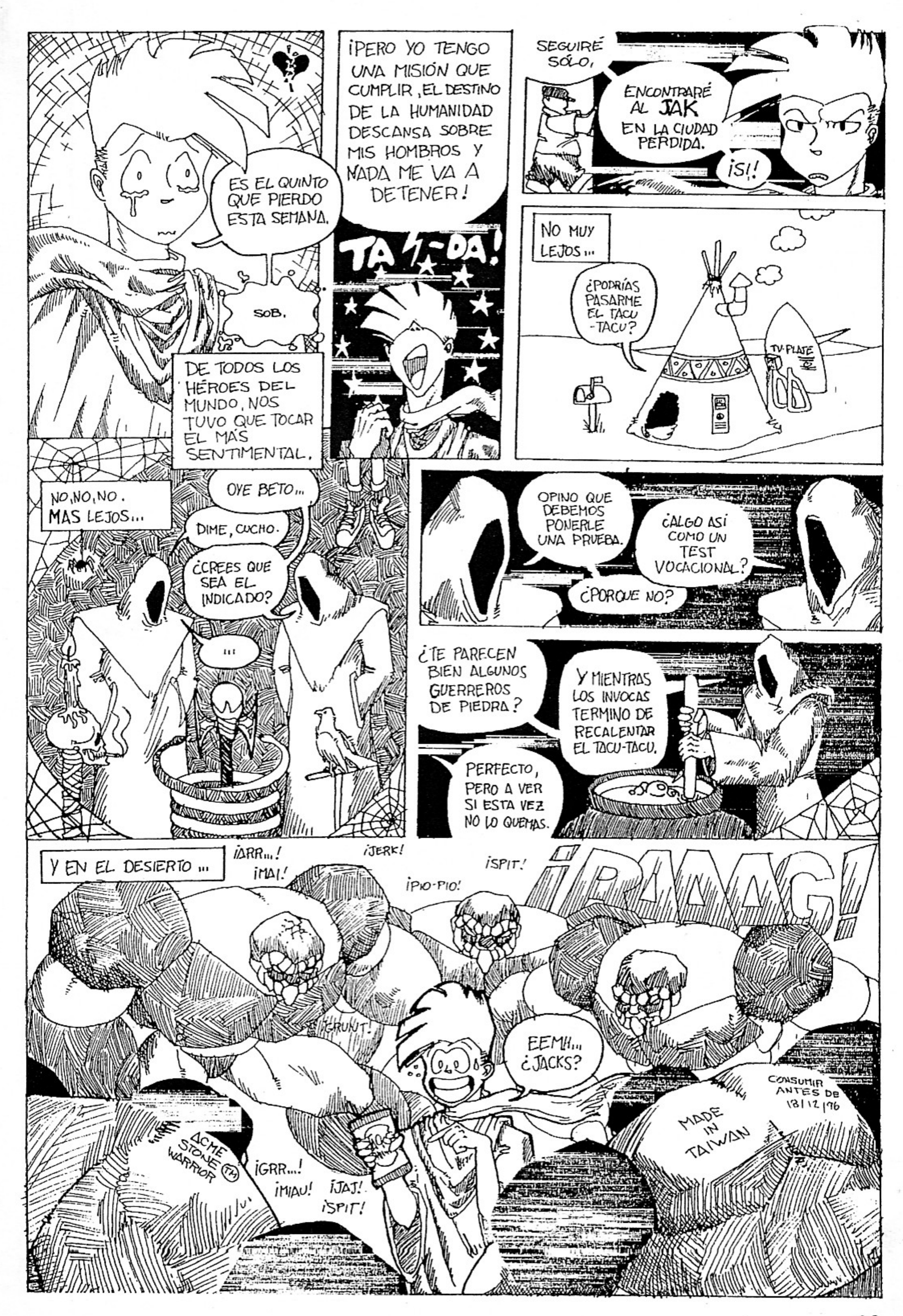


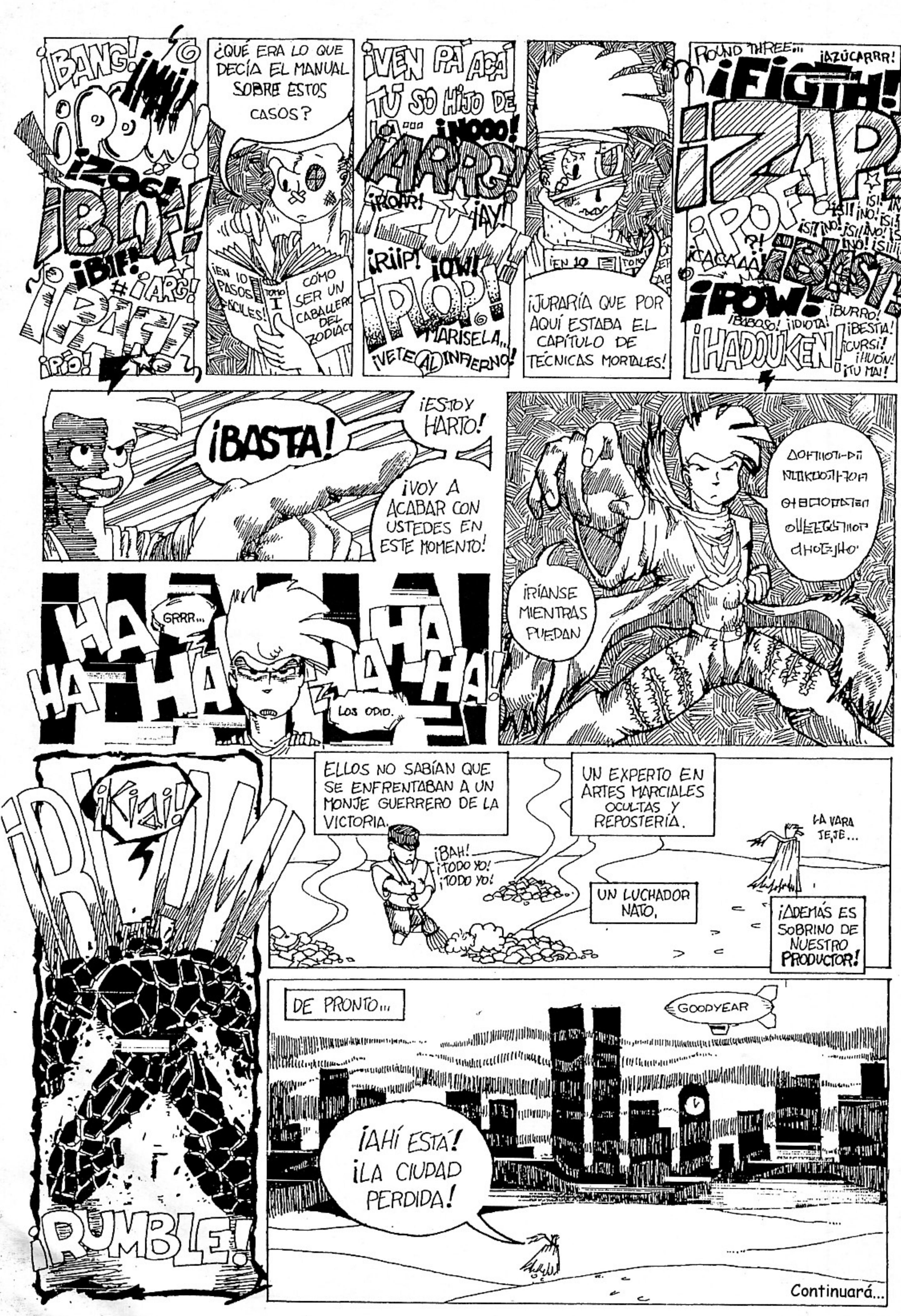
por: Paulo Rivas





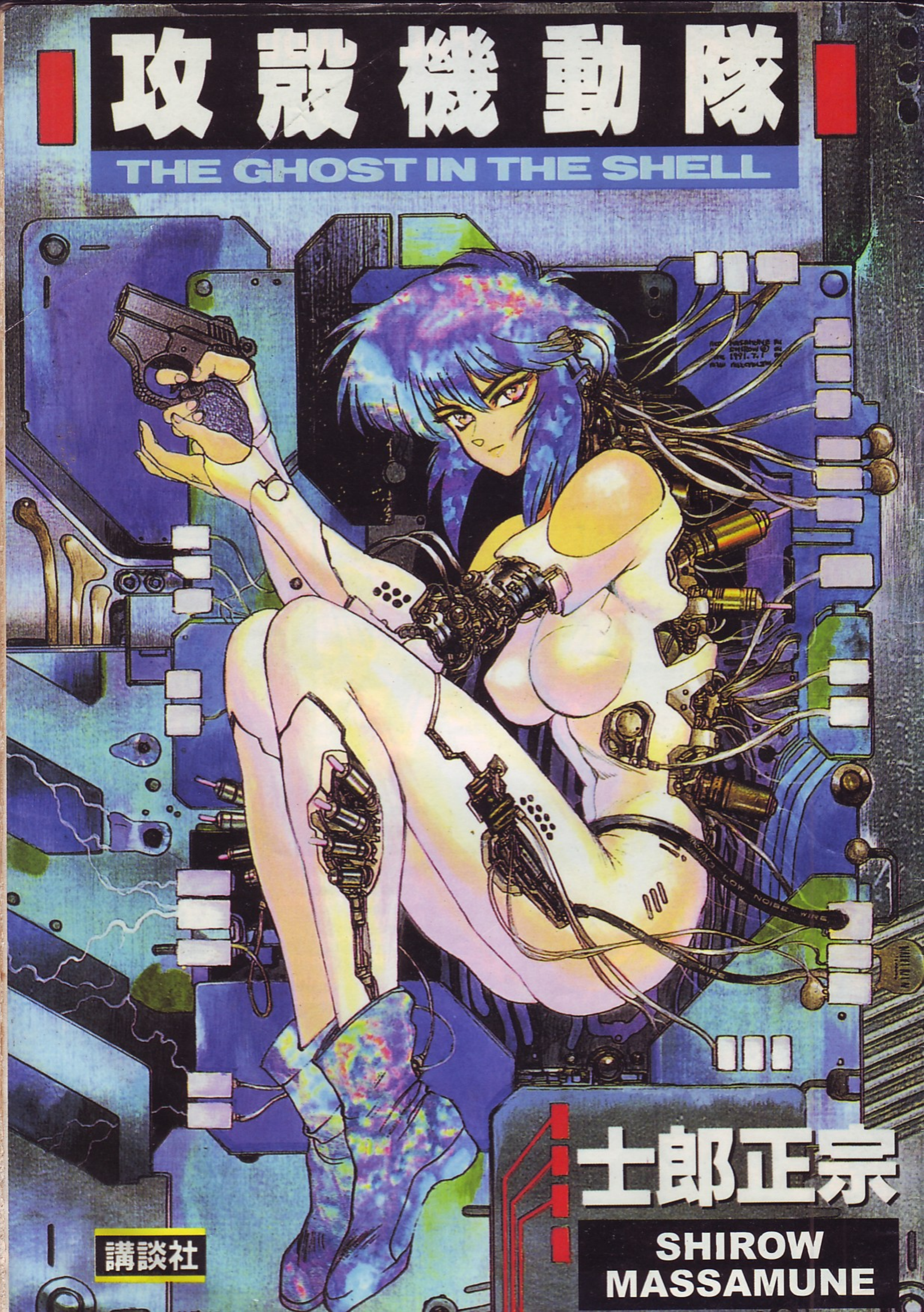
ÁFRICA.
EL CONTINENTE, NO EL PUB.
EN ALGUNA PARTE DEL SAHARA...
UN LUNES (AJJ!).
11:40 A.M.
57°c (EN LA SOMBRA)
1ERO DE ABRIL.
1996.
UN TIPO ALTO, BIEN PARECIDO, CON UN PERRO DE RAZA.
NO, NO, ME EQUIVOQUÉ.
UN RETACO HORRIBLE CON UN CHUCHO ASQUEROSO.
GRR...
CALLA HIJO E' PERR...
PERO ¿QUE HACE AQUÍ ESTA PAREJA TAN RIDÍCULA?
¡SOMOS LOS HÉROES PUES, SO HUEVERAS!
(OASIS)
OH, YA VEO.
ES QUE NO PENSÉ QUE ANDÁBAMOS TAN BAJOS DE PRESUPUESTO.
ESTA SECO.
¡PÁNICO!
¡HORROR!
ESTO ME PASA POR TRABAJAR CON PERDEDORES.
¡PLAF!
VAMOS ALJO, BUSQUEMOS OTRO OASIS.
¿"ALJO"?
¿¡ALJO!?
(¡GULP!) EJM... ERR... YO...
¿QUE FORMA DE HABLARLE AL PERRO QUE TE TRAJO HASTA DONDE ESTÁS ES ESA? ¡ESTO ES EL COLMO!
¡PUES BIEN, PEDAZO DE INGRATO, HASTA AQUÍ LLEGÓ MI PACIENCIA!
¡Y POR MÍ TE PUEDES PODRIR SOLO EN ESTE INFIERNO POR QUE YO RENUNCIO!
PERO YO...
¡CHESS!
(ACTOR SECUNDARIO FURIOSO)


ES EL QUINTO QUE PIERDO ESTA SEMANA.
SOB.
DE TODOS LOS HÉROES DEL MUNDO, NOS TUVO QUE TOCAR EL MÁS SENTIMENTAL.
¡PERO YO TENGO UNA MISIÓN QUE CUMPLIR, EL DESTINO DE LA HUMANIDAD DESCANSA SOBRE MIS HOMBROS Y NADA ME VA A DETENER!
TA-DA!
SEGUIRÉ SÓLO,
ENCONTRARÉ AL JAK EN LA CIUDAD PERDIDA.
¡SI!
NO MUY LEJOS...
¿PODRÍAS PASARME EL TACU-TACU?
TV-PLATE
NO, NO, NO. MAS LEJOS...
OYE BETO...
DIME, CUCHO.
¿CREES QUE SEA EL INDICADO?
...
OPINO QUE DEBEMOS PONERLE UNA PRUEBA.
¿ALGO ASÍ COMO UN TEST VOCACIONAL?
¿PORQUE NO?
¿TE PARECEN BIEN ALGUNOS GUERREROS DE PIEDRA?
Y MIENTRAS LOS INVOCAS TERMINO DE RECALENTAR EL TACU-TACU.
PERFECTO, PERO A VER SI ESTA VEZ NO LO QUEMAS.
Y EN EL DESIERTO...
¡ARR...!
¡MAI!
¡JERK!
¡PIO-PIO!
¡SPIT!
¡RAAAG!
¡GRUNT!
EEMH... ¿JACKS?
CONSUMIR ANTES DE 18/12/96
MADE IN TAIWAN
ACME STONE WARRIOR (TM)
¡GRR...!
¡MIAU!
¡JAJ!
¡SPIT!



¡BANG!
¡MI!
¡POW!
¡ZOC!
¡BLOF!
¡BIF!
#¡ARG!
¡PAF!
¡PÍO!
¿QUÉ ERA LO QUE DECÍA EL MANUAL SOBRE ESTOS CASOS?
¡EN 10 PASOS FÁCILES!
TOMO I
CÓMO SER UN CABALLERO DEL ZODIACO
¡VEN PA' ACÁ TÚ SO HIJO DE LA...
¡NOOO!
¡ARRG!
¡ROAR!
¡AY!
¡RIIP!
¡OW!
¡PLOP!
MARISELA...
¡VETE AL INFIERNO!
¡EN 10
¡JURARÍA QUE POR AQUÍ ESTABA EL CAPÍTULO DE TÉCNICAS MORTALES!
ROUND THREE...
¡AZÚCARRR!
¡FIGTH!
¡ZAP!
¡POF!
¡SI! ¡NO! ¡SI! ¡NO! ¡SI! ¡NO! ¡SI! ¡NO! ¡SI! ¡NO! ¡SI! ¡NO! ¡SI!
¡CACAAA!
¡BLAST!
¡POW!
¡BABOSO! ¡IDIOTA! ¡BURRO! ¡BESTIA! ¡CURSI! ¡HUÓN! ¡TU MAI!
¡HADOUKEN!
¡BASTA!
¡ESTOY HARTO!
¡VOY A ACABAR CON USTEDES EN ESTE MOMENTO!
¡RÍANSE MIENTRAS PUEDAN
HA HA HA HA HA HA HA!
GRRR...
LOS ODIO.
¡KIAI!
¡BLAM!
¡RUMBLE!
ELLOS NO SABÍAN QUE SE ENFRENTABAN A UN MONJE GUERRERO DE LA VICTORIA.
¡BAH! ¡TODO YO! ¡TODO YO!
UN EXPERTO EN ARTES MARCIALES OCULTAS Y REPOSTERÍA.
LA VARA JE JE...
UN LUCHADOR NATO.
¡ADEMÁS ES SOBRINO DE NUESTRO PRODUCTOR!
DE PRONTO...
GOODYEAR
¡AHÍ ESTÁ! ¡LA CIUDAD PERDIDA!
Continuará...


Fuu Hououji
RAYEARTH
Edad: 14 años
Cumpleaños: 12 de diciembre
Signo: Sagitario
Tipo de Sangre: A
Color Favorito: Verde
Actividad Favorita: Arquería japonesa
Hobby: Leer
Magia: Viento
Hechizos: Midori No Shippuu (Huracan Verde)
Iyashi No Kaze (Viento de Curación)
Mamori No Kaze (Viento de Protección)
弓で、雨のように矢を射る！近づかれる前に、勝負を決めてしまえば、損害が少なくすむ。
ファイト Fight
前進するための勇気
精神を統一し、剣を引き出す。研ぎすまされたその刃は、巨大な岩石も一刀両断にする。
友を救うために、持てる力のすべてを注ぐ。打算的なことは考えない。無私の心があるから。
たとえどんな障害があろうとも、彼女を支える力が、彼女の歩みを止めさせない。支える力、それは希望と勇気。


攻殻機動隊
THE GHOST IN THE SHELL
LOW NOISE WIRE
士郎正宗
SHIROW
MASSAMUNE
講談社